Mein erster Hund

Bedienungsanleitung



Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile**® **Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile**® Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**® Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de*

EINLEITUNG

Du bekommst die Chance, einem süßen Welpen ein neues, liebevolles Zuhause zu bieten! Als neuer Hundebesitzer bist Du für sein Wohlergehen verantwortlich und musst Dich um sein Futter, sein Training, seinen Badespaß und alles andere kümmern. Wenn Du willst, Du ein tierisches Lernabenteuer mit Deinem Hund erleben.



SPIELBEGINN

Schritt 1: Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus können Sie mit der kleinen Emma ein Lernabenteuer erleben. Begleiten Sie sie beim Lernen mit ihrem Hund.



Abenteuerspiel

Spielen Sie alle 4 Spiele eingebettet in eine Geschichte.

Einzelspiel

Spielen Sie die Spiele in beliebiger Reihenfolge.

Abenteuerspiel

Der Spielstand, den Sie vor dem Abschalten des **V.Smile® Gerätes** erreicht haben, wird gespeichert. Sie können entweder ein neues Spiel beginnen oder beim nächsten Einschalten Ihr Spiel fortsetzen, sofern Sie nicht die Stromzufuhr unterbrochen oder die Lernspielkassette aus der Konsole entfernt haben. Wenn Sie wieder den **Lernabenteuer**-**Modus** auswählen, sehen Sie die Bildschirmanzeige unten.



Neues Spiel

Wählen Sie „Neues Spiel“, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten.

Weiter

Wählen Sie „Weiter“, wenn Sie ein Spiel weiterspielen möchten.

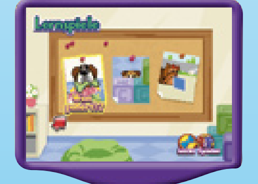
Einzelspiel

Im **Einzelspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Spiel und wählen Sie es durch Drücken der OK-Taste aus.



2. Lernspiele

Im **Lernspiel**-**Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Außerdem können Sie die Einstellungen am unteren Rand verändern, beispielsweise die Schwierigkeitsstufe. Alle Wahlmöglichkeiten müssen mit dem **Joystick** angewählt und mit der OK-Taste bestätigt werden.



3. Einstellungen

Schalten Sie die Hintergrundmusik ein oder aus, indem Sie den **Joystick** auf die gewünschte Einstellung bewegen. Bewegen Sie den Zeiger anschliessend zu diesem Symbol ✓, und drücken Sie zum Abschluss die OK-Taste.



Schritt 2: Auswahl der Spieleinstellungen



1. **Stufe:** Bewegen Sie den **Joystick** entweder auf die leichte oder schwere Stufe und bestätigen Sie mit der **OK-Taste**.
2. **Spieler:** Bewegen Sie den **Joystick** einfach auf die Anzahl der Spieler und bestätigen Sie mit der **OK-Taste**. Bitte beachten Sie, dass der 2-Spieler-Modus nur bei den **V.Smile**® Lernkonsolen, nicht aber beim **V.Smile**® **Cyber Pocket**™ und **V.Smile Pocket**® zur Verfügung steht. Für den 2-Spieler-Modus benötigen Sie einen 2. Joystick, den Sie separat im Handel erwerben können.

Schritt 3: Spielstart

- Um ein **Lernabenteuer** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele"** im Abschnitt **Lernabenteuer** nach.

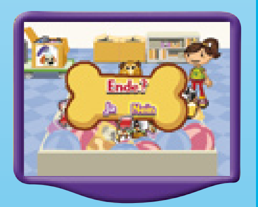
- Um ein **Lernspiel** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele"** im Abschnitt **Lernspiele** nach.

ZUSATZFUNKTIONEN



Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.



Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort „Ja". Wählen Sie „Nein", wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü **„Lernspiele“**, wenn Sie die Frage mit „Ja" beantworten. Wählen Sie „Nein", wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



V.Link™ Verbindung (Nur bei Geräten, die den V.Link™ unterstützen)

Wenn Sie den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) an Ihr **V.Smile**® Gerät anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: **V.Link™** Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Punktestände auf den **V.Link™** zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den **V.Link™** am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der **V.Link™** Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den **V.Link™** nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden. Es können keine Daten auf das **V.Smile**® Gerät zurückgespeichert werden.



Bonusspiele auf der V.Link™ Internetseite

Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den **V.Link™** speichern, können Sie auf der **V.Link™** Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten.



Goldmünzen sammeln:

Erste Goldmünze	Es muss ein Spiel im Abenteuerspiel erfolgreich abgeschlossen werden
Zweite Goldmünze	Es müssen zwei Spiele im Abenteuerspiel erfolgreich abgeschlossen werden
Dritte Goldmünze	Es müssen drei Spiele im Abenteuerspiel erfolgreich abgeschlossen werden
Vierte Goldmünze	Es müssen vier Spiele im Abenteuerspiel erfolgreich abgeschlossen werden

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer	Lerninhalt
Spiel 1 - Keks Karussell	Formen zuordnen
Spiel 2 - Hunde Tanz	Rhythmus
Spiel 3 - Schaumbad	Wortschatz
Spiel 4 - Fang den Stock!	Richtungen, räumliche Orientierung

Lernspiele	Lerninhalt
Spiel 1 - Wem gehört's?	Zuordnung, Wiedererkennen von Gegenständen
Spiel 2 - Was ist das für ein Hund?	Bilder zuordnen und Hunderassen erkennen
Spiel 3 - Hundespielplatz	Farben, Formen zuordnen

Status Anzeige

In einigen Spielen zeigt die Statusleiste, wieviele Punkte im aktuellen Spiel bereits erreicht wurden und welcher Spieler gerade spielt.

- Zeichen für Spieler – Zeigt Spieler 1 oder/und Spieler 2 an.
- Fortschritt – Zeigt die erreichten Punkte und Errungenschaften.



Lernabenteuer

Wo ist Dein Hund?



Spielverlauf

Dein Hund liebt es sich zu verstecken. Dabei ist er äußerst geschickt. Du musst das ganze Haus absuchen, um ihn zu finden. Vielleicht ist er auch draußen?

Lerninhalt: Beobachtung

Leicht: Der Spieler benötigt 2-3 Versuche bis er den Hund findet.

Schwer: Der Spieler benötigt 4-5 Versuche bis er den Hund findet.

2-Spieler-Modus: Beide Spieler spielen abwechselnd. Ein roter Zeiger für Spieler 1 und ein blauer Zeiger für Spieler 2 zeigen an, wer gerade an der Reihe ist.

Steuerung:

Bewegung	Joystick-Modus
Steuere das Mädchen	Bewege den Joystick nach rechts, links, oben oder unten
Verstecke erkunden	Drücke die OK-Taste

Was braucht mein Hund?



Spielverlauf

Dein Hund kann zwar nicht sprechen, aber ein guter Hundehalter weiß trotzdem genau, was sein Hund von ihm möchte. Du musst Deinen Hund genau beobachten, seine Bewegungen verraten, was er machen möchte. Wähle dann einen Gegenstand aus, der dazu passt.

Lerninhalt: Problemlösung, Beobachtung

Leicht: Es gibt einige Gegenstände zur Auswahl.

Schwer: Es gibt viele Gegenstände zur Auswahl.

2-Spieler-Modus: Spieler 1 und 2 müssen gleichzeitig raten und wer als erster weiß, was der Hund möchte, kann das nächste Spiel starten. Die Zeiger sind wieder entsprechend blau und rot gefärbt.



Steuerung:

Bewegung	Joystick-Modus
Möglichkeiten auswählen	Bewege den Joystick nach rechts oder links
Gegenstand wählen	Bewege den Joystick nach oben, unten, rechts oder links
Auswahl bestätigen	Drücke die OK-Taste

Spiel 1 - Keks Karussell



Spielverlauf

Du musst Deinen Hund füttern, wenn er hungrig ist. Wähle den Hundekuchen aus, den Dein Hund essen möchte und drehe ihn so, dass er in die Kombination passt, die Dein Hund mag.

Lerninhalt: Formen zuordnen

Leicht: Einfache Kombinationen mit 2 Keksen.

Schwer: Anspruchsvollere Kombinationen mit 3 Keksen.

2-Spieler-Modus: Beide Spieler spielen gleichzeitig. Wer am schnellsten den richtigen Hundekuchen auswählt, darf die Kekse drehen. Spieler 1 hat den roten, Spieler 2 den blauen Cursor.



Steuerung:

Bewegung	Joystick-Modus
Wähle den Hundekuchen	Bewege den Joystick nach rechts oder links
Auswahl bestätigen	Drücke die OK-Taste
Drehe den Hundekuchen	Drücke die rote oder grüne Taste

Spiel 2 - Hunde Tanz

Spielverlauf



Dein Hund kann Musik einfach nicht widerstehen. Lass ihn im richtigen Rhythmus zur Musik tanzen, indem Du die richtigen Bewegungen ausführst, so wie sie in den Luftblasen angezeigt werden. Achte auf die Blasen mit einem Fragezeichen, die werden erst im letzten Moment zu Bewegungspfeilen.

Lerninhalt: Rhythmus

Leicht:	Langsamer Rhythmus.
Schwer:	Schneller Rhythmus.
2-Spieler-Modus:	Spieler 1 und 2 müssen die Bewegungspfeile beachten, die ihre Farbe haben, rot für Spieler 1 und blau für Spieler 2.



Steuerung:

Bewegung	**Joystick-Modus**
Tanze passend zu den Bewegungspfeilen	Bewege den Joystick
Bewegung für die Bewegungspfeile die gleichzeitig nach oben und unten zeigen	Drücke die OK-Taste

Spiel 3 - Schaumbad

Spielverlauf



Als verantwortungsbewusster Hundebesitzer bist Du auch für die Pflege Deines Hundes verantwortlich. Damit sein Fell sauber und die Haut gesund bleibt, musst Du ihn von Zeit zu Zeit baden. Dabei steigen Seifenblasen mit Buchstaben auf, die Du auswählen musst, um das angezeigte Wort zu vervollständigen.

Lerninhalt: Wortschatz

Leicht:	Einfachere Wörter, die fehlenden Buchstaben werden als Schattierung angezeigt.
Schwer:	Die Wörter sind schwieriger und die Buchstaben werden nicht schattiert angezeigt.

2-Spieler-Modus: Beide Spieler können den Hund entweder alleine oder gemeinsam waschen. Die Buchstaben können von beiden gewählt werden. Spieler 1 ist rot, Spieler 2 blau.



Steuerung:

Bewegung	Joystick-Modus
Hund waschen	Drücke immer wieder auf die farbigen Tasten
Buchstabenblase auswählen	Bewege den Joystick nach rechts oder links
Auswahl bestätigen	Drücke die OK-Taste

Spiel 4 - Fang den Stock!



Spielverlauf

Lass Deinen Hund die Gegenstände von den Hockern apportieren. Manchmal hört er nicht sofort aufs Wort, aber schon nach kurzer Übungszeit wird er besser gehorchen.

Lerninhalt: Richtungen, räumliche Orientierung

Leicht: Der Hund hört besser auf Kommandos.

Schwer: Der Hund hört nicht so gut auf Kommandos.

2-Spieler-Modus: Spieler 1 und 2 müssen gegeneinander spielen und versuchen schneller das richtige Kommando auszuwählen. Spieler 1 ist rot, Spieler 2 blau und der Hund reagiert auf das schnellste Kommando.



Steuerung:

Bewegung	**Joystick-Modus**
Kommando auswählen	Bewege den Joystick nach oben, unten, rechts oder links
Auswahl bestätigen	Drücke die OK-Taste
Gegenstand aufheben	Drücke die OK-Taste

Lernspiele

Spiel 1 - Wem gehört's?



Spielverlauf

Im Tierheim muss dringend aufgeräumt werden. Du und Deine Hundewelpen habt Euch freiwillig zum Helfen gemeldet. Achte darauf, dass die Sachen wieder an ihren angestammten Platz kommen.

Lerninhalt: Zuordnung, Wiedererkennen von Gegenständen

Leicht: 2-3 Gegenstände stehen zur Auswahl.

Schwer: 3-4 Gegenstände stehen zur Auswahl.

2-Spieler-Modus: Beide Spieler treten gegeneinander an und müssen versuchen als erste den richtigen Gegenstand auszuwählen. Wer gewinnt, erhält am unteren Bildschirmrand ein Häkchen.



Steuerung:

Bewegung	**Joystick-Modus**
Gegenstand auswählen	Bewege den Joystick nach oben, unten, rechts oder links
Auswahl bestätigen	Drücke die OK-Taste

SPIELE

Spiel 2 - Was ist das für ein Hund?



Spielverlauf

Sieh nur das Bild auf dem Computermonitor. Findest Du den Hund der dazu passt und der sich im Raum versteckt?

Lerninhalt: Bilder zuordnen und Hunderassen erkennen

Leicht: Ein großer Teil des Hundekopfes ist zu sehen.

Schwer: Ein kleiner Teil des Hundekopfes ist zu sehen.



2-Spieler-Modus: Beide Spieler müssen versuchen den richtigen Hund als erstes zu finden. Wer schneller ist, bekommt einen Haken am unteren Bildschirmrand.

Steuerung:

Bewegung	Joystick-Modus
Den passenden Hund wählen	Bewege den Joystick nach oben, unten, rechts oder links
Auswahl bestätigen	Drücke die OK-Taste

Spiel 3 - Hunde Spielplatz



Spielverlauf

Wähle eine Form auf dem karierten Boden aus und warte, bis der Hund mit der passenden Form im Maul vorbei kommt. Drehe die Form in die richtige Position, damit sie auf den Boden passt.

Lerninhalt: Farben, Formen zuordnen

Leicht: 3 einfachere Formen in den Grundfarben müssen zugeordnet werden.



Schwer: 3 kompliziertere Formen in Mischfarben müssen zugeordnet werden.

2-Spieler-Modus: Spieler 1 und 2 stehen miteinander im Wettbwerb. Wer schneller die Form ausgesucht hat und anschließend richtig dreht, hat gewonnen. Spieler 1 ist rot und Spieler 2 blau.



Steuerung:

Bewegung	**Joystick-Modus**
Form auf dem karierten Boden wählen	Bewege den Joystick nach oben, unten, rechts oder links
Bestätigen, wenn die Form passt	Drücke die OK-Taste
Das fehlende Teil gegebenenfalls drehen	Drücke die rote- oder grüne Taste

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile® Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen können.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile® Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile® Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile® Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile® Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.



Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten.

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
• die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
• und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt:____

Produktname:____

Absender:

Name:____

Straße:____

PLZ:________________ Ort: ____________________________

Telefon:____

______________ ____________________________

Kaufdatum Stempel des Händlers



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

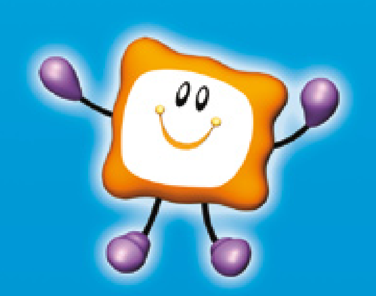
- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)







91-002088-747-000 ㊕